

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Penjelasan dari setiap variabel yang diperoleh dari penelitian dalam data akan dijelaskan secara rinci pada tiap-tiap variabel. Hasil penelitian diperoleh dari gambaran *game online* (X) terhadap konsentrasi belajar(Y1) dan prestasi belajar(Y2).

Sebelum itu akan dibahas penyajian data hasil penelitian, perolehan data terkait dengan penelitian dilakukan dengan pengumpulan data secara langsung dengan menyebarkan angket berupa kuesioner kepada responden. Penelitian penyebaran angket dilakukan pada tanggal 26 Februari 2019 bertempat di ruang kelas V dan VI MI Hidayatul Mubtadi'in Sukorame Gandusari Trenggalek.

Peneliti menggunakan teknik sampel *random sampling*. Peneliti memutuskan untuk mengambil 15 siswa kelas V dan 15 siswa kelas VI. Adapun perolehan data hasil angket dari responden sebagai berikut:

Statistik deskriptif ini digunakan sebagai dasar untuk menguraikan kecenderungan jawaban responden dari tiap-tiap variabel, baik mengenai *game online*, konsentrasi belajar, dan prestasi belajar.

1. *Game online*

Instrumen yang digunakan untuk mengukur *game online* ini berupa angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan, yang masing-masing butir pernyataan mempunyai 4 alternatif jawaban dengan rentang skor 1-4.

Tabel 4.1

Data Hasil Pengisian Angket *Game Online*

NO.	Responden	Skor Variabel X1
1	AA	42
2	AFZ	42
3	AB	38
4	AFH	29
5	AZA	45
6	AN	45
7	BSZ	38
8	BRK	34
9	EPR	36
10	FRPS	37
11	FZ	40
12	MAFA	39
13	MMJ	41
14	RRS	39
15	SZM	42
16	AMB	39
17	ADS	49
18	AAF	43
19	APS	32
20	DNPP	32
21	FZR	36
22	HR	35
23	LZM	33
24	LSL	35
25	MDI	42
26	MFBN	48
27	MZU	39
28	NM	35
29	RRP	38
30	RIS	36

Dengan hasil angket *game online* dapat disimpulkan sebagai berikut :

Statistics

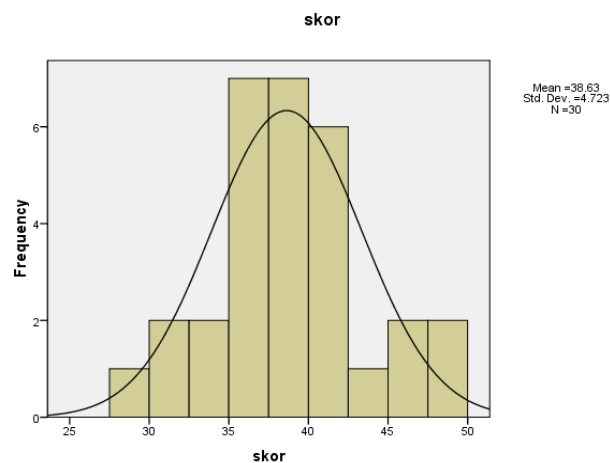
SKOR

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		38.63
Median		38.50
Mode		39 ^a
Range		20
Minimum		29
Maximum		49
Sum		1159

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Gambar 4.1

Histogram *Game Online* (X1)



Dari data statistik dan grafik histogram diatas dapat diketahui bahwa jumlah responden *game online* sebanyak 30 siswa. Dengan rata-rata nilai angket 38,63 sedangkan nilai tengah

38.50 dan nilai yang sering muncul 39, serta nilai terendah game online adalah 29 dan nilai tertinggi adalah 49, sedang perbedaan antara skor tertinggi dengan terendah adalah 20 dan jumlah keseluruhan dari angket *game online* adalah 1159

2. Konsentrasi belajar

Instrumen yang digunakan untuk mengukur konsentrasi belajar ini berupa angket yang terdiri dari 16 butir pernyataan, yang masing-masing butir pernyataan mempunyai 4 alternatif jawaban dengan rentang skor 1-4.

Tabel 4.2

Data Hasil Pengisian Angket Konsentrasi Belajar

NO.	Responden	Skor Variabel Y1
1	AA	40
2	AFZ	39
3	AB	39
4	AFH	38
5	AZA	44
6	AN	38
7	BSZ	45
8	BRK	44
9	EPR	34
10	FRPS	40
11	FZ	43
12	MAFA	46
13	MMJ	49
14	RRS	42
15	SZM	37
16	AMB	41
17	ADS	43
18	AAF	43
19	APS	42
20	DNPP	41
21	FZR	44
22	HR	46
23	LZM	40
24	LSL	43

25	MDI	35
26	MFBN	35
27	MZU	36
28	NM	47
29	RRP	44
30	RIS	42

Dengan hasil angket konsentrasi belajar dapat disimpulkan

sebagai berikut :

Statistics

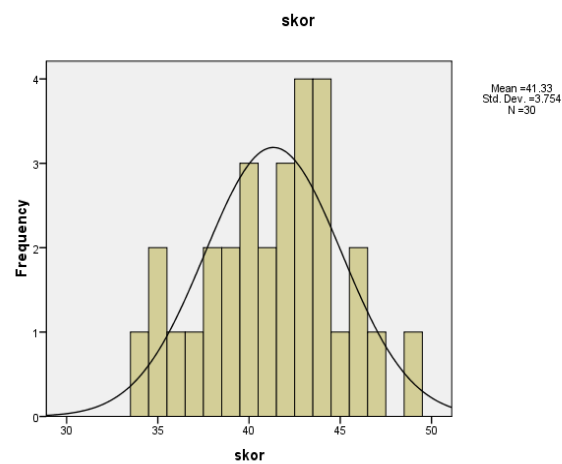
Skor

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		41.33
Median		42.00
Mode		43 ^a
Range		15
Minimum		34
Maximum		49
Sum		1240

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Gambar 4.2

Histogram Konsentrasi Belajar



Dari data statistik dan grafik histogram diatas dapat diketahui bahwa jumlah responden konsentrasi belajar sebanyak 30 siswa. Dengan rata-rata nilai angket 41,33 sedangkan nilai tengah 42,00 dan nilai yang sering muncul ialah 43 dan nilai terendah adalah 34 dan nilai tertinggi adalah 49, sedang perbedaan antara skor tertinggi dengan terendah adalah 15 dan jumlah keseluruhan dari angket konsentrasi belajar adalah 1240

3. Prestasi belajar

Instrumen yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar ini berupa dokumen guru yaitu nilai pts kelas V dan VI semester II. Berikut nilai pts siswa

Tabel 4.3

Data Prestasi Belajar

NO.	Responden	Skor Variabel Y2
1	AA	69
2	AFZ	79
3	AB	76
4	AFH	78
5	AZA	72
6	AMZ	72
7	BSZ	77
8	BRK	75
9	EPR	77
10	FRPS	71
11	FZ	83
12	MAFA	70
13	MMJ	75
14	RRS	78
15	SZM	82
16	AMB1	65
17	ADS2	65
18	AAF3	60
19	APS4	70
20	DNPP5	58

21	FZR7	75
22	HR9	51
23	LZM13	66
24	LSL14	73
25	MDI17	70
26	MFBN18	70
27	MZU19	68
28	NM21	58
29	RRP22	57
30	RIS 25	87

Dengan demikian prestasi belajar dapat disimpulkan sebagai

berikut :

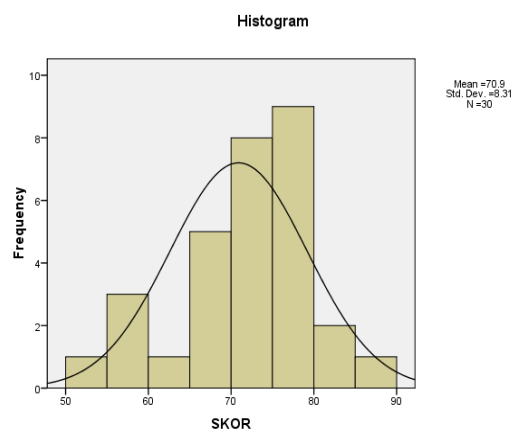
Statistics

SKOR

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		70.90
Median		71.50
Mode		70
Range		36
Minimum		51
Maximum		87
Sum		2127

Gambar 4.3

Histogram Prestasi Belajar



Dari data statistik dan grafik histogram diatas dapat diketahui bahwa jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Dengan rata-rata nilai 70,90 sedangkan nilai tengah 71,50 dan nilai yang sering muncul 70, serta nilai terendah adalah 51 dan nilai tertinggi adalah 87, sedang perbedaan antara skor tertinggi dengan terendah adalah 36 dan jumlah keseluruhan dari prestasi belajar adalah 2127.

B. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui bahwa distribusi penelitian tidak menyimpang secara signifikan dari distribusi normal. Dalam menguji normalitas ini peneliti menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov IBM SPSS 16,0 for Windows*, Uji normalitas ini memiliki kriteria jika *Asymp. Sig. (2-tailed) > 0,05* maka, data berdistribusi normal sedangkan jika *Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05* maka, data berdistribusi tidak normal.¹ Hasil uji normalitas terlihat dalam tabel sebagai berikut :

¹ Shofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Semarang: Kencana Prenada Media, 2014), hal. 159

Tabel 4.4

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		game online	konsentrasi belajar	prestasi belajar
N		30	30	30
Normal Parameters ^a	Mean	22.07	33.97	34.07
	Std. Deviation	3.657	2.109	2.164
Most Extreme Differences	Absolute	.117	.110	.112
	Positive	.117	.110	.112
	Negative	-.089	-.088	-.088
Kolmogorov-Smirnov Z		.641	.602	.615
Asymp. Sig. (2-tailed)		.806	.861	.844
a. Test distribution is Normal.				

Dari tabel *output* di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Asymp.Sig) untuk variabel *game online* (x1), konsentrasi belajar (y1), dan prestasi belajar (y2), menunjukkan nilai $> 0,05$, jadi variabel x1, y1, dan y2 berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui status linear atau tidaknya penelitian. Berikut merupakan hasil uji linearitas data pada variabel terikat konsentrasi belajar (Y1) dan prestasi belajar (Y2) dan variabel bebasnya *game online* (X).

Pengambilan keputusan :

Jika signifikansi $> 0,05$ ditolak,

Jika signifikansi $< 0,05$ diterima

Untuk mencari F_{tabel} dapat dicari dengan tabel statistik pada signifikansi 0,05. Sebelum itu harus diketahui nilai df_1 dan df_2 .

$$Df = k-1=3-1=2, \text{ dan}$$

$$Df_2=n-k = (30-3) = 27$$

(k = jumlah variabel, n = jumlah responden)

Sehingga dapat diketahui F_{tabel} dari $df_1 = 2$ dan $df_2 = 27 =$ adalah 3,35.

Tabel 4.5

Hasil Perhitungan Linearitas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
konsentrasi belajar * game online	Between (Combined) Groups	49.800	9	5.533	1.398	.254
	Linearity	28.389	1	28.389	7.172	.014
	Deviation from Linearity	21.411	8	2.676	.676	.707
	Within Groups	79.167	20	3.958		
	Total	128.967	29			
prestasi belajar * game online	Between (Combined) Groups	76.367	9	8.485	2.852	.024
	Linearity	27.957	1	27.957	9.397	.006
	Deviation from Linearity	48.409	8	6.051	2.034	.095
	Within Groups	59.500	20	2.975		
	Total	135.867	29			

Berdasarkan hasil data diatas maka dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Pada linearitas *game online* (X) dengan konsentrasi belajar (Y1) tingkat signifikannya $0,014 < 0,05$ dan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($0,676 < 3,35$). Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara *game online* (X1) dengan konsentrasi belajar (Y1).
- 2) Pada linearitas *game online* (X) dengan prestasi belajar (Y2) tingkat signifikannya $0,006 < 0,05$ dan $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($2,034 < 3,35$). Dengan demikian menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear antara *game online* (X1) dengan prestasi belajar (Y2).

C. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat terpenuhi, selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian dengan melakukan uji regresi linier sederhana dan uji MANOVA.

1. Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier secara umum mempunyai rumus persamaan $Y = a + bX$. Formulasi hipotesis yang pertama adalah sebagai berikut :

H_0 : tidak ada pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik.

H_a : ada pengaruh negatif yang signifikan antara *game online* terhadap konsentrasi belajar peserta didik.

Sedangkan untuk mengetahui kebenaran suatu hipotesis maka didasarkan pada ketentuan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau jika $t_{sig} < \alpha$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, begitu juga sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau jika $t_{sig} > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan tabel distribusi t dicapai dengan menggunakan rumus :

$$\begin{aligned} T_{tabel} &= (\alpha : 2) ; (n - 2) \\ &= (0,05 : 2) ; (30 - 2) \\ &= (0.025) ; (28) \end{aligned}$$

$$T_{tabel} = 2,048 \text{ (t tabel dilihat dari distribusi nilai t tabel)}$$

Adapun hasil uji regresi linier sederhana yang diuji tiap variabel sebagai berikut :

- 1) Uji regresi linier sederhana antara *game online* (X) terhadap konsentrasi belajar (Y1)

Tabel 4.7

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Variabel X terhadap Y1

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39.937	2.152		18.561	.000
	game online	-.271	.096	-.469	-2.811	.009

a. Dependent Variable: konsentrasi belajar

Berdasarkan tabel *Coefficients*, diketahui nilai koefisien regresi variabel *game online* adalah sebesar 0,271 bernilai negatif

(-), sehingga dapat dikatakan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar. Pengaruh negatif diartikan bahwa semakin meningkat penggunaan *game online* maka konsentrasi belajar peserta didik semakin menurun.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah pengaruh negatif tersebut signifikan atau tidak, dapat dilihat dengan apabila besarnya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,811 > 2,048$) atau jika $t_{sig} < \alpha$ ($0,009 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diartikan bahwa ada pengaruh negatif yang signifikansi antara variabel *game online* terhadap konsentrasi belajar.

Tabel 4.8

Hasil Koefisien Determinasi Variabel X terhadap Y1

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.469 ^a	.220	.192	1.895

a. Predictors: (Constant), game online

Berdasarkan tabel *model summary* dapat diketahui bahwa *game online* memiliki kontribusi sebesar 22% terhadap konsentrasi belajar.

- 2) Uji regresi linier sederhana antara *game online* (X) terhadap prestasi belajar (Y2)

Tabel 4.9

Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Variabel X terhadap Y2

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39.991	2.229		17.944	.000
	game online	-.268	.100	-.454	-2.693	.012

a. Dependent Variable: prestasi belajar

Berdasarkan tabel *Coefficients*, diketahui nilai koefisien regresi variabel *game online* adalah sebesar 0,268 bernilai negatif (-), sehingga dapat dikatakan bahwa *game online* berpengaruh negatif terhadap prestasi belajar. Pengaruh negatif diartikan bahwa semakin meningkat penggunaan *game online* maka prestasi belajar peserta didik semakin menurun.

Selanjutnya untuk mengetahui apakah pengaruh negatif tersebut signifikan atau tidak, dapat dilihat dengan apabila besarnya nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,693 > 2,048$) atau jika $t_{sig} < \alpha$ ($0.012 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat diartikan bahwa ada pengaruh negatif yang signifikansi antara variabel *game online* terhadap prestasi belajar.

Tabel 4.10
Hasil Koefisien Determinasi Variabel X terhadap Y1

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.454 ^a	.206	.177	1.963

a. Predictors: (Constant), game online

Berdasarkan tabel *model summary* dapat diketahui bahwa *game online* memiliki kontribusi sebesar 20,6% terhadap prestasi belajar.

2. Uji MANOVA Pengaruh Negatif *Game Online* terhadap Konsentrasi Belajar

Uji MANOVA atau *Multivariate Analysis of Variance* pada prosedur GLM Multivariate digunakan untuk menghitung analisis regresi dan varian untuk variabel tergantung lebih besar dari satu dengan menggunakan satu atau dua faktor (*covariates*). Analisis GLM – *Multivariate* pada prinsipnya sama dengan univariate, hanya saja dependent-nya lebih dari satu. Maka dari itu peneliti menggunakan uji MANOVA karena variabel independennya *game online* (X) terhadap dua variabel dependent yaitu konsentrasi belajar (Y1) dan prestasi belajar (Y2). Adapun hasil uji manova sebagai berikut:

Tabel 4.11**Hasil Uji Manova Test****Multivariate Tests^c**

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.999	7.132E3 ^a	2.000	15.000	.000
	Wilks' Lambda	.001	7.132E3 ^a	2.000	15.000	.000
	Hotelling's Trace	950.932	7.132E3 ^a	2.000	15.000	.000
	Roy's Largest Root	950.932	7.132E3 ^a	2.000	15.000	.000
Game	Pillai's Trace	1.335	2.679	24.000	32.000	.005
	Wilks' Lambda	.080	3.174 ^a	24.000	30.000	.002
	Hotelling's Trace	6.325	3.690	24.000	28.000	.001
	Roy's Largest Root	5.354	7.138 ^b	12.000	16.000	.000

a. Exact statistic

b. The statistic is an upper bound on F that yields a lower bound on the significance level.

c. Design: Intercept + game

Tabel *multivariate Test* kolom Sig pada garis *game online*, semua menunjukkan nilai Sig < 0,05 tersebut mengidentifikasi variabel *game online* berpengaruh negatif terhadap konsentrasi belajar dan prestasi belajar peserta didik.

Tabel 4.12**Hasil Uji Test of Between-Subjects Effects****Tests of Between-Subjects Effects**

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	konsentrasi belajar	184.216 ^a	12	15.351	4.840	.002
	prestasi belajar	229.635 ^b	12	19.136	7.134	.000

Intercept	konsentrasi belajar	3.988E4	1	3.988E4	1.257E4	.000
	prestasi belajar	3.882E4	1	3.882E4	1.447E4	.000
Game	konsentrasi belajar	184.216	12	15.351	4.840	.002
	prestasi belajar	229.635	12	19.136	7.134	.000
Error	konsentrasi belajar	50.750	16	3.172		
	prestasi belajar	42.917	16	2.682		
Total	konsentrasi belajar	5.148E4	29			
	prestasi belajar	5.059E4	29			
Corrected	konsentrasi belajar	234.966	28			
Total	prestasi belajar	272.552	28			

a. R Squared = ,784 (Adjusted R Squared = ,622)

b. R Squared = ,843 (Adjusted R Squared = ,724)

Pada tabel *Test of Between-Subjects Effects*, dapat dilakukan uji hipotesis pengaruh negatif *game online* pada konsentrasi belajar dan prestasi belajar.

Hipotesis : konsentrasi belajar

H_0 = tidak ada pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi belajar

H_a = ada pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi belajar.

Nilai Sig 0,002 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, jadi ada pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi belajar.

Hipotesis : prestasi belajar

H_0 = tidak ada pengaruh negatif *game online* terhadap prestasi belajar

H_a = ada pengaruh negatif *game online* terhadap prestasi belajar.

Nilai Sig 0,00 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, jadi ada pengaruh negatif *game online* terhadap prestasi belajar.

Pada variabel konsentrasi belajar, nilai Sig, $0,002 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan pada variabel prestasi belajar, diketahui nilai Sig $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya ada pengaruh negatif *game online* terhadap konsentrasi dan prestasi belajar.